Расы Тамриэля

Matrix_Anarhist

Данмеры

... Потом Азура все же появилась и прокляла Трибунал за их нечестивые деяния. Она сказала им, что она использует свою власть над восходом и закатом, чтобы Неревар смог вернуться и все исправить. Но Трибунал посмеялся над ней, и сказал что вскоре они сами
станут богами, и что народ Кимеров забудет свою древнюю веру ...

"Что вы сделали здесь и сегодня - нечестие выше всякой меры, и вы вскоре пожалеете об этом, ибо жизни богов - не то, что думают смертные, и то, что кажется смертным лишь годами, окажется вечностью для богов." И, чтобы они вечно помнили свое злое дело, Азура превратила Кимеров в Данмеров, и их кожа стала пеплом, а глаза - пламенем. "Пусть эта отметина напоминает вам о ваших истинных сущностях, которые, как вурдалаки, питаются благородством, героизмом и верой их короля" ...

— отрывок из книги «Неревар у Красной Горы»

В Империи «Темные Эльфы» - довольно распространенное название, но на их родине, в Морроувинде, сами они называют себя «Данмерами». Темнокожие, красноглазые Темные Эльфы - сочетание могучего интеллекта с сильным и подвижным телом, из них выходят отличные воины и чародеи. На поле битвы Темные Эльфы прославлены

четким и умелым взаимодействием мечников, стрелков и боевых магов. Характером они непреклонны, недоверчивы, и с подозрением относятся к чужакам и инородцам.

ИСТОРИЯ

Наиболее ранняя цивилизация провинции Морровинд, о которой письменные свидетельства, принадлежала двемерам. Из-за неосведомленности иногда называемые "гномами", двемеры принадлежали к числу ранних альдмеров, колонизировавших побережье и разработавших весьма сложную технологическую культуру.

Власть двемеров над Морровиндом оспаривалась другой группировкой меров, кимерами. Кимеры были, как и двемеры, потомками альдмеров, последовавших с запада через весь Тамриэль за Пророком Велотом. Вскоре они оставили кочевую жизнь и разделились на группы, политические объединения, известные как Великие Дома.

Территориальные споры определили первые контакты между двумя группами меров. Пламя битв разжигалось противоречивыми религиозными верованиями этих двух культур. В то время, как двемеры были народом агностиков, нуждающимся в веской причине для веры, кимеры были ревностными дэйдропоклонниками, видящими в недостаточной религиозности двемеров оскорбление своих богов.

Лишь при вторжении нордов в Первой Эре эти две группы меров смогли достичь мира. Союз во главе Неревара со стороны кимеров и Думака со стороны двемеров успешно достиг своей цели, направленной на изгнание нордов из страны, и в результате этого был сформирован Первый Совет. Тем не менее, в конечном счете, культурная пропасть между этими

двумя группами была слишком огромной для продолжительного мира. Война Первого Совета достигла своей кульминации у двемерской крепости на Красной Горе, хоть разные источники и описывают по-разному последние часы этой войны.

Известно, что Неревар был убит во время сражения или после, и этот момент порождает множество домыслов. Думак и весь его братский народ двемеров исчез, но конкретные причины их исчезновения до сих пор являются предметом дискуссий. Но при этом и кимеры не остались после сражения при Красной Горе неизменеными: их кожа посерела, а глаза стали огненно-красными. Впредь они стали известны как данмеры Морровинда.

Черты Данмеров

Увеличение параметров
Ваш параметр Сила увеличен на 1.
Ваш параметр Интеллект увеличен на 1.

Уменьшение параметров
Из-за высокомерности народа ваш параметр Харизма уменьшен на 1.

Возраст В среднем Данмеры живут 120–130 лет, но отдельные представители расы живут до двухсот и более лет, что является редкостью без применения магии.

Мировоззрение Хаотично – нейтральное

Размер. Для эльфов характерен рост от 5 до 6 футов, поэтому их размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения 30 футов

Языки. Вы можете разговаривать, читать и писать на Тамриэльском и Данмерском языках.

Данмерская кровь: Сопротивление огню

Разновидности. Древние разногласия среди Данмеров привели к разделению на два народа: Великие Дома и Племена Эшлендеров.

Великие дома
Многие тёмные эльфы по праву рождения или брака принадлежат организациям, называющимся Великие Дома.

Защита предков: способность «Светоч» +1КБ на d10 раундов(60сек). КД 24 часа

Существует шесть Великих Дома в Морровинде:

Дом Хлаалу. Дом торговцев и дипломатов, чтущих древние традиции, но умеющих находить выгоду во всём, даже в чужих карманах
Увеличение параметров. Ваш параметр Ловкость увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете короткими клинками.
Навык: Обман или Ловкость рук

Дом Редоран. Дом воинов, чтущих превыше всего кодекс чести и веру Храма Трибунала.
Увеличение параметров. Ваш параметр Сила увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете длинными клинками.
Навык: Атлетика или Акробатика

Дом Телванни. Дом Магов.
Увеличение параметров. Ваш параметр Интеллект увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете короткими клинками.
Навык: Магия или История

Дом Индорил. Дом поддерживающий Храм и его власть.
Увеличение параметров. Ваш параметр Мудрость увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете длинными клинками.
Навык: Проницательность или Религия

Дом Дрес. Дом крупных работорговцев и владельцев гигантских плантаций солёного риса.
Увеличение параметров. Ваш параметр Телосложение увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете длинными клинками.
Навык: Убеждение или Запугивание

Дом Дагот. отличается склонностью к хитрости, интригам и дипломатии, специализируется на магии, был тесно связан с кланами двемеров в 1Э.
Увеличение параметров. Ваш параметр Харизма увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете длинными клинками.
Навык: Убеждение или Обман.

Эшлендеры
Кочевые племена данмеров, крайне редко покидающие пределы Морровинда. В основном они обитают в Эшленде, отчего и получили своё название, но встречаются и в регионах с другим климатом.
Живут они преимущественно натуральным хозяйством, традиционными промыслами Жилищами эшлендерам служат юрты, также в качестве материалов они охотно используют части местной фауны, в том числе и панцири мёртвых силт страйдеров. У эшлендеров нет письменности, однако у них развита культура устного творчества

Помощь предков: «Вызов Духа предков» на d10 раундов(60сек). KD 24 часа

Существует четыре крупных племени эшлендеров:

Ахеммуза. У этого племени нет вождя, и управляет ими шаманка Синнамму Мирпал. племя Ахеммуза разводит гуаров.
Увеличение параметров. Ваш параметр Ловкости увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете длинными луками.

Навык: Обращение с животными или Выживание

Зайнаб. Племя занимается продажей эбонита
Увеличение параметров. Ваш параметр Сила увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете булавами.
Навык: Торговля или Атлетика

Уршилаку. Основной вид деятельности это охота и собирательство.
Увеличение параметров. Ваш параметр Телосложение увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете короткими клинками и короткими луками.
Навык: Природа или Выживание

Эрабенимсун племя Эрабенимсун охотится на диких шалков.
Увеличение параметров. Ваш параметр Ловкость увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете копьями
Навык: Природа или Скрытность

Каждое племя возглавляет вождь, ашхан, также большой вес в племени имеют гулханы — помощники ашханов, и шаманки. Эшлендеры — приверженцы древних традиций данмерского народа, в частности — они отрицают божественность Трибунала, хранят шаманизм и поклонение предкам, также полагают, что Неревар был убит не Вориком Даготом, а Альмсиви.

Аргониане

Аргониане живут в тесном симбиозе с разумной флорой Чернотопья под названием Хист, произрастающий по всей провинции и образующей единый сверхразум. Шепот этих деревьев слышен аргонцам всюду, даже на другом конце континента. При прикосновении к Хисту аргониане могут испытывать видения, а лишение этой связи вызывает у них чувство покинутости и одиночества.
Язык аргониан ближе других лежит к чистому мышлению, отличаясь от человеческих и эльфийских тем, что на нем с помощью различных интонаций можно одним словом передать множество разных смыслов.

— из книги «Адский Город»

Дикая раса рептилий из болот Чернотопья холоднокровных яйцеживородящих рептилоидов, отлично приспособленная к жизни в воде, родом из провинции Аргония, она же Чернотопье. Чаще всего, когда говорят об аргонианцах, имеют в виду саксхлил (см. ниже). Невежественные жители Империи иногда неверно называют их словом Хист, которое на самом деле относится к виду деревьев, жизненно важных для аргониан.

Долгое проживание рядом с болотами даровало врожденную способность надолго задерживать дыхание под водой естественный иммунитет, а также сопротивление болезням и иммунитет к ядам. Они могут плавать быстрее, чем представитель любой другой расы. Средний аргонианин отличается силой и быстротой своих ног, что приводит его либо к воинской, либо к воровской профессии.

Многие аргониане предпочитают становиться авантюристами , так как их способность дышать под водой неограниченное время в сочетании с высоким иммунитетом к ядам и абсолютным — к болезням, а также великолепная скорость с ловкостью позволяют им быстро передвигаться и избегать ударов.

Аргониан редко можно встретить за пределами их родной провинции. Существует предположение, что цивилизация аргониан зародилась в ином мире, отличающемся от того, что служил родиной людям и эльфам.

В Морровинде большинство аргониан (как и каджитов) содержались в рабстве. Традиция содержать рабов порицалась Империей, но оставалась законной (рабство отменено после 427 года Третьей Эры указом короля Морровинда Хелсета). До указа в Морровинде действовала тайная организация аболиционистов Две Лампы, которая занималась освобождением рабов.

История

Каждая провинция Тамриэля имеет свои тайные истории, но ни одна из земель Империи не является столь же незадокументированной и неисследованной, как Чернотопье. Мы знаем, что Топал Мореход и прочие ранние альтмерские первопроходцы пробирались сквозь "зловонные, злые болотистые земли и их человекоящеров", предположительно, раннюю, примитивную разновидность, которая могла иметь отношение к современным аргонианам. Из слов поэта также ясно, что Чернотопье основало в тот момент традицию быть местом, где не захотел бы жить ни человек, ни мер, и поддерживают ее вплоть до сегодняшнего дня.

Происхождение видов, ассоциируемых с названием "аргониане" - достояние мифов, а не истории. Нам известно, что это было предметом для разговоров в различные времена среди ранних, не-рептилоидных жителей Чернотопья, их считали то любопытными существами, иногда забредающих из внутренних регионов страны, то благородными героями, спасающих невинных от ужасов болот, то неистовыми монстрами, терроризирующими общины.

Историк Бренден Постоянный пишет, «На всем протяжении истории Тамриэля, аргониане были, пожалуй, самыми недооцененными, критикуемыми и оскорбляемыми из всех разумных рас. Все же, кто не пожалел времени на изучение культуры аргониан, начинали высоко ценить этот благородный и прекрасный народ». Следует отметить, что этот историк исчез во время своей финальной экспедиции в более глубокие области Чернотопья.

Слухи и спекуляции также процветают вокруг тем касающихся хист, разновидности гигантских спороносных деревьев из глубочайших болот Аргонии. Некоторые придерживаются мнения, что аборигены поклоняются деревьям, другие же утверждают, что деревья являются, фактически, разумной расой, более древней, чем все остальные расы меров и людей. Однако нет никакой надежной информации от экспедиций в центральной Аргонии, дающей основания считать подобные заявления правдоподобными, а современные аргониане очень сдержанны, когда разговор касается загадочных деревьев.

Черты Аргониан

Увеличение параметров.
Ваш параметр Сила увеличен на 1.
В фазе *женской* сущности они более интеллектуальны и одарены в магических искусствах.
Ваш параметр интеллект увеличен на 1.
В более агрессивной *мужской* фазе они приобретают черты, более присущие охотникам.
Ваш параметр Ловкость увеличен на 1.

Уменьшение параметров.
Ваш параметр Харизма уменьшен на 1.

Возраст. В среднем Аргонианцы живут 80-90 лет.

Мировоззрение. Нейтральное

Размер. Для Аргониан характерен рост от 5 до 6 футов, поэтому их размер Средний.
Аргониане племени Нага ростом 8-10 футов поэтому их размер Большой.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения 30 футов

Языки. Вы можете разговаривать, читать и писать на Тамриэльском и Джель.

Аргонианская кровь. Даёт вам сопротивляемость болезням и иммунитет яду.

Схожесть с рептилиями. Аргониане могут дышать под водой.

Разновидности. Аргониане делятся на 6 племен:

Саксхлил
Вид аргониан, представителей которого можно встретить в других регионах Тамриэля. Представители отличаются высоким интеллектом, а также дружелюбием и миролюбивым настроем по отношению к другим расам Тамриэля. Большинство аргониан поклоняются определённому типу спороносущего дерева Хист, растущему только в их родных болотах, но признают также Ситиса.
Увеличение параметров. Ваш параметр Интеллект увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете древковым орудием.
Навык: Природа или Выживание

Племя Агацефов
Эти аргониане обладают тонкими чертами лица, подобными наконечнику копья, а чешуя у них разноцветной радужной окраски. К чужеземцам они настроены дружелюбно, однако они никогда не покидают родные болота, поэтому за пределами Чернотопья их встретить почти невозможно.
Увеличение параметров. Ваш параметр Харизма увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете древковым орудием.
Навык: Выступление или Убеждение

Племя Паатру
Племя Паатру внешне имеет некоторое сходство с жабами. Об этом племени мало что известно, так как оно недружелюбно настроено к чужакам из других провинций и не идёт с ними на контакт, а при встрече предпочитает убивать на месте.(Обсудите с ПМ возможность играть за это племя)
Увеличение параметров. Ваш параметр Ловкость увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете короткими клинками.
Навык: Природа и Выживание

Племя Сарпа
Племя крылатых аргониан, обитающее в глубинах Чернотопья. Об этом племени практически ничего не известно. Как и Паатру, они недружелюбно настроены к чужакам из других провинций и не идут на контакт. .(Обсудите с ПМ возможность играть за это племя)
Увеличение параметров. Ваш параметр Сила увеличен на 1.
Владение оружием: Вы владеете короткими луками
Навык: Скрытность и Природа
Крыло Хист: Возможность летать на высоту 20 фт и дальность 40 фт

Племя Нага
Племя крупных и плохо приспособленных для жизни вне внутренних болот аргониан. Чешуя Нага тёмного цвета, у них огромные пасти, заполненные острыми, похожими на иглы зубами. Рост около семи-восьми футов, в раздражённом состоянии распрямляют позвоночник и вырастают ещё на один-два фута. Нага враждебны к чужеземцам, грабят караваны, идущие через Чернотопье, и убивают сопровождающих их людей и меров. (Обсудите с ПМ возможность играть за это племя)
Увеличение параметров. Ваш параметр Сила увеличен на 2.
Уменьшение параметров. Ваш параметр Ловкость уменьшен на 1.
Владение оружием: Вы владеете Длинными клинками
Навык: Запугивание и Выживание

Лукайул
Или «подчинившиеся». Не племя, но скорее каста, или же просто общее именование тех аргониан, что долго, слишком долго, прожили под иной властью, нежели Хист — и властью Империи в частности. В аргонианском обществе лукайулы презираемы вплоть до гонений. Дабы избавиться от ненавистных лукайулов, Хист отдали на растерзание Умбриэлю город Лилмот, предварительно приказав членам Ан-Зайлиль скрыться в болотах, а всем лукайул, проживающим там, собраться на главной площади города.
Увеличение параметров. Ваш параметр Сила и Ловкость увеличен на 1.
Уменьшение параметров. Ваш параметр Харизма уменьшен на 1.
Владение оружием: Вы владеете древковым орудием.
Навык: Убеждение или Выживание

Норды

Нордлинги считают себя детьми неба. Они называют Скайрим Глоткой Мира, ибо именно там небо выдыхает на землю и формирует ее. Они считают себя вечными чужеземцами и захватчиками, и даже когда они захватывают другие народы и правят ими, они не чувствуют родства с этими людьми.

-Книга «Дети Неба»

Норды или нордлинги — человеческая раса, высокий, бледнокожий и светловолосый народ. Родина нордов — Скайрим (прародина — Аммора). Сильные и суровые, норды знамениты своей устойчивостью к морозу. Из них получаются очень хорошие воины. Бытует малообоснованный стереотип, что норды не очень умны. Действительно, они часто могут быть безграмотными, грубыми и малоприятными в общении, но всё это вовсе не от предполагаемых малых умственных способностей, а вследствие их, в некотором роде, варварской культуры.

Норды исповедуют различные религиозные культы и течения, в этом вопросе единства нет. Хотя основная часть нордского народа исповедует культ имперских божеств с уклоном в почитание Талоса, среди них встречаются также язычники, поклоняющиеся прежним богам, и даэдропоклонники. Верой нордов Солстхейма — скаалов — является анимизм.

Некоторые норды обладают особым даром — магией голоса, ту'умом. Способные к этому виду вербальной магии зовутся Языками и являются самой мощной боевой силой нордов. Крики Языков могут воздействовать на внешний мир по-разному в зависимости от целей использования того или иного Крика. Так, некоторые Крики могут причинить повреждения врагам или же отбросить их и повернуть ход сражения вспять.

Скаалы— субэтнос нордов, племя которых проживает в деревне на северо-востоке острова Солстхейм. Это самоназвание широко используется в обиходе, хотя в общем и целом скаалы помнят о своём нордском происхождении.

Поселение скаалов расположено восточнее реки Узильд, на побережье Фелсаад, к северу от озера Фьялдинг. Жители деревни известны как весьма терпимые к чужакам, дружелюбные и даже радушные люди, охотно рассказывающие о своей истории и традициях, не испытывая ни малейших сомнений и не выказывая никаких признаков подозрительности.

Многое в культуре скаалов сохранилось от их далёких предков-нордов, что проявляется, например, в архитектуре, где основным материалом является дерево.

ИСТОРИЯ

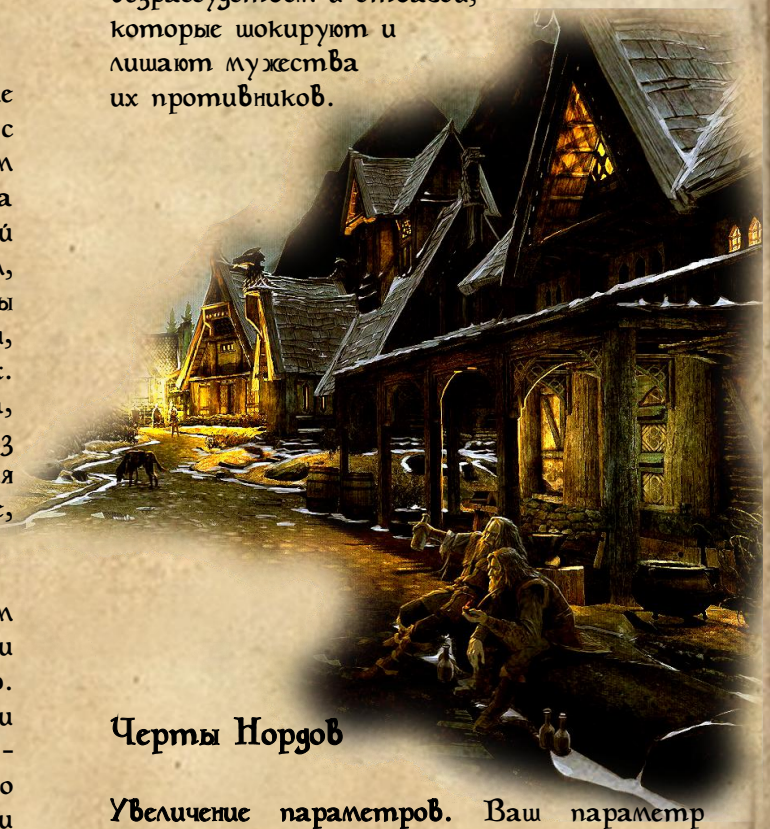
Глядя практически на любой пейзаж Скайрима, вашему взору предстанет былое поле битвы. Великие эйдрические катаклизмы, которые в первобытные времена создали Тамриэль, видимо, особо неистовствовали в этой северной стране. Гигантские, величественные горные хребты образуют причудливо искривленный остов провинции, а в свисте веющих в долинах ветров можно услышать боевые кличи древних недийских народов.

В преданиях говорится, что в древние времена первые люди пришли в Тамриэль с материка Аммора. Это был не единичным вторжением, а целой серией, слившейся на протяжении сотен лет, и породившей разнообразные недийские культуры, причем, вновь прибывшие жители Атморы вступали в столкновения с поколениями, уже обосновавшимися в этих местах. Высокогорная местность вокруг Саартала, что на северном побережье, множество раз переходила из рук в руки, преодолевая бедствия, становясь все крепче и сильнее, как и сами норды.

В дополнение к междоусобным войнам недийские народы выступали также и против своих новых врагов - альдмеров. Противостояние между первобытными людьми и первобытными эльфами - продолжается в той или иной форме и по сей день, хотя недийские народности стали к тому времени нордами, имперцами и бретонами, а альдмеры - айлейдами, альтмерами, двемерами, кимерами, данмерами и босмерами.

Расширяя свое влияние с севера, клан Исграмора постоянно доказывал своими действиями, что не было в те древние времена более грозной силы, чем норды. В 113-м году Первой Эры вся территория современного Скайрима была объединена под властью короля Гаральда, и тем не менее страна продолжала расширяться. Покинув свои заснеженные долины и горы, норды напали на двемеров соседнего Ресдайна, альтмеров и бретонов Хай Рока и оказали помощь поднимавшемуся восстанию рабов в Сиродииле, которое положило конец власти айлейдов на юге.

Жители Скайрима жестоки и бесстрашны на поле боя, предприимчивы в исследованиях и торге. Сильные, упрямые и дерзкие, Норды знамениты своей устойчивостью к холоду, и даже холоду магического происхождения. Насилие - принятый и распространенный аспект культуры у Нордов — чем бы Норд не занялся, он непременно будет знать многое о разного рода оружии и доспехах, и они всегда вступают в бой радостно, с безрассудством и отвагой, которые шокируют и лишают мужества их противников.



Черты Нордов

Увеличение параметров. Ваш параметр Сила увеличен на 2.
Ваш параметр Телосложение увеличен на 1.
Уменьшение параметров. Ваш параметр Интеллект уменьшен на 1.
Возраст. Норды достигают зрелости к концу второго десятка лет и живут меньше столетия.
Мировоззрение. Норды не склоняются к конкретному мировоззрению. Среди них встречаются как добрые, так и злые.
Размер. Рост и телосложение Нордов примерно 6-7 футов, ваш размер Средний.
Скорость. Базовая скорость передвижения 30 футов.
Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Тамриэльском и Нордик.
Тяжёлое детство. Каждый Норд умеет носить тяжёлые доспехи.
Покровительство. Дух Исграмора защищает вас d10 раундов +1 КБ, КД 24 часа
Владение оружием: Вы владеете Топорами
Навык: Выживание.
Кровь севера: Сопротивление холоду

Империцы

... До тех пор пока Империя чтит Акатоша и иже с ним, а наследники Алессии носят Амулет Королей, Акатош и его божественные соратники будут поддерживать нерушимость барьера между Тамриэлем и Обливионом, так что смертные могут не бояться разорительного нашествия орд, призванных лордами дэйдра.
Но если в Империи ослабнет приверженность Девяти божествам, или кровь потомков Алессии оскудеет, тогда падут барьеры между Тамриэлем и царствами дэйдра, и смогут тогда поклонники дэйдра призвать существ иного мира на горе людским расам.

— отрывок из книги «Амулет Королей»

Империцы — собирательное название нескольких народов людей, населяющих центральную провинцию, Сиродил (называемую также Имперской Провинцией). В основном так называют коловианцев и нибенийцев. Хорошо образованные и учтивые коренные жители Сиродиила известны своей дисциплинированностью и выучкой солдат. Хотя они не так впечатляют своими физическими данными, как другие расы, они очень прозорливы в дипломатии и искушены в торговле. Эти их достоинства, вместе с традиционно великолепной подготовкой легкой пехоты, позволили им подчинить все остальные расы и народы в эпоху третьей эры, тем самым дав возможность воздвигнуть монумент мира и процветания - Империю.

ИСТОРИЯ

Первые альдмерские поселенцы на Тамриэле занимались постройкой цитаделей на Островах Саммерсет и вдоль побережий, но не рисковали продвигаться вглубь этих земель. Только устные предания да фрагменты баллады о Топале Мореходе дают смутное представление о древних зверорасах, населявших эти земли, но они представляют собой туманные образы, давно минувших темных дней. Только с приходом айлейдов история Сиродиила начинает свой отсчет.
Айлейды – это древние альдмеры, родичи всех эльфийских рас, которые существуют и по сей день. По прошествии времени они стали отдельной расой, создав цивилизацию, руины которой все еще озадачивают и очаровывают современных археологов и авантюристов. Древние недийские народы, пришедшие из южного Скайрима, были порабощены, а их труд стал использоваться для осуществления амбиций местных жителей, сосредоточенных вокруг Башни Белого Золота.

Восстание рабов под предводительством Алессии в 242 году Первой Эры стало поворотным моментом для истории Сиродиила и всего Тамриэля. В то время, как люди и эльфы боролись в Скайриме на протяжении нескольких лет, восстание Королевы Рабов нельзя назвать первой победой людей над мерами, но это являлось переломным моментом в расстановке сил на континенте. Отныне и навсегда Сиродиил стал принадлежать бывшим рабам, теперешним сиродильцам или империцам.

Поддерживаемые нордами Скайрима, сиродильцы объединили власть, сформировав свободный союз между двумя не похожими и противоречивыми регионами: богатой Нибенайской Долиной и суровым Коловианским Нагорьем. В то время, как Алессианская Империя продолжала свое расширение на запад, к землям Дирении в Хай Роке, в культуре и религии произошли большие изменения. Учения пророка Маруха позволили создать единую религию в Сиродииле, сформировав пантеон, которому цивилизованные тамриэльцы

поклоняются и по сей день, а также привнесли конфликт из-за серьезных и строгих ограничений, которые он поддерживал.

Знаменитые Империи

Архимаг Требониус Арториус, обладатель незаурядного ума.

Реман Сиродил, легендарный император Второй Империи, вернувший ей славу и процветание.

Уриэль Септим VII, последний император-драконорождённый, которого настигали постоянные несчастья.

Мартин Септим, наследник престола Империи, героически погибший и изгнавший Мерунеса Дагона обратно в Обливион.

Тит Мид I — некогда коловианский военачальник, захвативший Рубиновый трон во время Междуцарствия Грозовой Короны, ставший императором новой империи с 4Э 17, основатель династии Мидов.

Черты Империев

Увеличение параметров
Ваш любой параметр увеличен на 2.

Возраст. В среднем Империи живут 80–90 лет.

Мировоззрение. Империи не склоняются к конкретному мировоззрению. Среди них встречаются как добрые, так и злые.

Размер. Для Империев характерен рост от 5 до 6 футов, поэтому их размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения 30 футов

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Тамриэльском и еще одном языке на ваш выбор. Империи обычно изучают языки других народов, с которыми им приходится иметь дело, включая довольно странные диалекты. Они любят использовать заимствованные из других языков слова: орочьи ругательства, альтмерские музыкальные обороты, редгардские военные термины и тд.

Голос Императора. Империи имеют преимущество при Выступление и Убеждении

Разновидности: Империи или сиродильцы — обобщённое именование коренных жителей провинции Сиродил, коловианцев и нибенийцев:

Нибенийцы — бледнокожие жители Нибена, нибенийцы прославились больше как философы, поэты и архитекторы, хотя коловианцы считают их обычными ворами и жуликами.

Увеличение параметров
Ваш параметр харизма увеличен на 1.

Уменьшение параметров
Ваш параметр Сила уменьшен на 1.

Владение оружием: Вы владеете короткими клинками.

Навык: Убеждение и Ловкость рук

Коловианцы — смуглокожий народ Коловианского Запада. Скорее охотники, нежели собиратели, коловианцы ценят свою независимость и в доимперские времена жили небольшими, постоянно воюющими между собой королевствами. Нибенийцами считаются разбойниками и варварами.

Увеличение параметров
Ваш параметр Ловкость увеличен на 1.

Уменьшение параметров
Ваш параметр Мудрость уменьшен на 1.

Владение оружием: Вы владеете короткими луками.

Навык: Убеждение и Выживание

Бретоны

... Большинство бретонов обладают недюжинными магическими способностями - несомненно, полученными от эльфов. Этот талант проявляется в каждом культурном районе по-своему. В более богатых городских центрах залива Илиак были организованы Гильдии Магов с иерархической структурой. Дети в раннем возрасте проходят испытания на определение магического потенциала, и те, кто их выдерживает, начинают обучаться по специальным программам, которые финансирует Гильдия или независимые спонсоры. В более отдалённых регионах, таких как Гленпойнт или Ротгарианские горы, ведьмы и целители, почти неотличимые от оркских шаманов, верховодят суеверными крестьянами посредством своих неразвитых, но тем не менее впечатляющих магических способностей.

— из книги «Гид по Империи (1-я редакция)»

Вспыльчивые и эксцентричные, поэтичные и импульсивные, умные и своенравные, Бретоны чувствуют врожденную, инстинктивную связь с подвижными силами магии и сверхъестественного. Множество великих чародеев произошли из родной провинции Бретонов, Хай Рока, и вдобавок к их быстрому и интуитивному пониманию магии, зачарования и алхимии, даже самые невзрачные и бесталанные Бретоны имеют сопротивляемость к разрушительным и подавляющим магическим энергиям.

раса людей, проживающих в провинции Хай Рок. Распространено мнение, что они являются полуэльфами, однако это является заблуждением — в нынешних бретонцах столь мало эльфийской крови, что они считаются народом людей (хоть и с эльфийскими корнями).

Бретоны так и не смогли построить собственной великой империи из-за индивидуализма и неумения объединяться в прочные военные союзы, что продемонстрировала битва при Санкр Тор, где их предали норды.

Религия

Основная религия в Хай Роке — это Культ Девятибожия, однако некоторые бретоны всё ещё поклоняются богам своих эльфийских предков.

ИСТОРИЯ

При наличии плодородных земель и мягкого климата в области, теперь известной как Хай Рок, становится неудивительно что она привлекала к себе множество культур на протяжении всей истории. Боги были первыми из них. Адамантиновая Башня, расположенная на небольшом островке посередине Иллиакского Залива, по широко распространенному мнению, является самой старейшей постройкой в Тамриэле. Если верить древним сказаниям, она была построена непосредственно самими богами в Эру Рассвета, где они встречались чтобы решить судьбу Нирна. Возможно, это просто легенда, но известно то, что когда самые первые из альтмеров прибыли в эту область, Башня уже стояла там.
Есть свидетельства, что первобытные зверолюди одной или нескольких разновидностей, возможно, были коренными жителями Хай Рока, но прибывшие с Острова Саммерсет альтмеры, были первыми кто осели и создали постоянные поселения в этой области. Первобытные недийские народности, которые пришли следом, наткнулись на очень сложною культуру, и в результате были побеждены и ассимилированы. Одно из древнейших сказаний о Хоси, описывает диверсионную группу нордов, напавших на группу тех, кто по их мнению, являлся альтмерами, но при более детальном осмотре они оказались расой полукровок, порожденной кровосмешением эльфа и человека, остатками ранее потерянного недийского племени в этих краях. Их несколько неловко назвали маммерами, но на данный момент мы знаем их как бретонцев.

Много столетий потребовалось бретонам, чтобы стать главенствующей силой в Хай Роке. На протяжение большей части Первой Эры эльфы удерживали их земли, а норды, для поддержки своих грабительских набегов, строили укрепленные города вдоль побережья, такие как Даггерфолл, который впоследствии станет влиятельным королевством на территории Хай Рока.

Черты Бретонов

Увеличение параметров
Ваш параметр Мудрость увеличен на 2.
Ваш параметр Интеллект увеличен на 1.

Уменьшение параметров
Ваш параметр Ловкость уменьшен на 1.

Возраст. Бретоны доживают до 90–100 лет.

Мировоззрение. Бретоны по натуре добрые.

Размер. Для Бретонов характерен рост от 5 до 6 футов, поэтому их размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения 30 футов

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Тамриэльском и еще на Бретике..

Бретонская кровь. Даёт сопротивляемости заклинаниям, как чужим так и своим.

Бретонская кровь. Даёт прибавку в 50% к магии

Владение оружием: Вы владеете короткими клинками.

Навык: Алхимия

Культура

Хотя бретоны разделены на множество враждующих группировок, приезжий наверняка отметит схожий стиль в одежде, архитектуре, а также схожие обычаи этого региона. Бретоны не обладают богатым воображением и так легко не отказываются от наследия эльфов и старых традиций. Их деревушки представляют собой приятные скопления одно- и двухэтажных домиков, сельского трактира, пары магазинов и, для полноты картины, какого-нибудь богатого поместья. Путешественнику достаточно посетить всего несколько бретонских поселений, чтобы составить мнение о провинции в целом. Люди, несмотря на всё их стремление к обособленности, заметно схожи в одежде, именах и акценте. Возможно, благодаря этой однородности Хай Рок когда-нибудь заживёт в гармонии.

Орки

... рождены в позднейшие дни Начальной Эры. История не по праву именует их звериным племенем, родственным народу гоблинов, но на самом деле Орки - дети Тринимака, сильнейшего из духов-предков Альдмери. Когда Тринимак был поглощен князем Даэдра Боэтой, и трансформировался внутри этого отвратительного бога, Орки также претерпели изменения. Древнее имя Орков - "Орсимер", что означает "отверженный народ". Они повинуются Малауху, тому, что осталось от Тринимака.
Кто такой Малаух?

Он больше известен как Князь Даэдра Малакат, "чье призвание опекать презираемых и изгоняемых, принесенные клятвы и кровавые проклятия" ...

— из книги «Об истинной природе Орков»

Древний народ, проживающий практически на всей территории Тамриэля. Зеленокожие, с ярко выраженными нижними клыками и заострёнными ушами. У некоторых орков могут быть наросты на лбу. По поводу происхождения орков до сих пор не утихают споры. Орки знамениты, прежде всего, как отличные воины и непревзойдённые мастера кузнечного дела.

Этот мудрый варварский народ людей-монстров, обитающий в Вотгариане и на хребте Драконьего Хвоста, прославлены за непоколебимую храбрость в бою и стойкое сопротивление трудностям. Воины-орки облаченные в тяжелые доспехи, признаны одними из самых замечательных бойцов авангарда во всем Тамриэле. Большинство культур Империи признает общество Орков слишком грубыми и невежественными, но и у них есть чему поучиться, например, их преданности своему племени или взаимному уважению между полами.
С начала Третьей Эры орков всё чаще можно было заметить в цивилизованном обществе, благодаря их службе в Имперском легионе.

ИСТОРИЯ

В истории Орсиниума, родины орков, было отмечено немало горестей. По существу, последние две тысячи лет Орсиниум был по большей части лишь несбыточной мечтой народа орков. Нынешняя страна, которую иногда называют Новым Орсиниумом, представляет собой второе воплощение родины орков в Вротгарианских Горах, что в Хай Роке. Первое существовало в 10-м веке Второй Эры и было убежищем для обездоленных орков Хай Рока, Сиродиила и Скайрима в годы завоеваний империй людей и меров.
Высоко в горах, вдали от врагов, орки объединились под предводительством вождя Торуга гро-Игрона. Среди орков, обитавших на просторах Тамриэля, распространялись слухи о новой крепнущей

цивилизации, которая с радостью примет их после долгих странствий, и бедная деревенька Орсиниум выросла в укрепленное поселение. Если верить мифу о Молохе, орки, или орсимеры, были лишены своей страны более двухсот лет; если же это не так, то их лишения длились куда дольше. Мечта об Орсиниуме была такой притягательной, что не могло не возникнуть желания воплотить ее в жизнь.

Достичь объективного взгляда на действительность первого Орсиниума невозможно. Хроники того времени рисуют нам картину крепости, управляемой жестокими законами и совершающей варварские набеги на соседей по реке Бджолсе. Однако, согласно историкам народа орков, это была настоящая утопия, мирное государство, жившее за счет земледелия и торговли. Вероятно, истина находится где-то посередине, но все письменные и археологические свидетельства об этой стране были утеряны во время Осады Орсиниума. Более тридцати лет объединенные силы Даггерфолла, Сентинеля и ансеев Ордена Дианы пытались пробить брешь в казавшейся неприступной обороне крепости Торуга ґро-Ургона. В 1Э 980 они добились успеха, убив все живое в стенах крепости и уничтожив крепость до основания.

Черты Орков

Увеличение параметров
Ваш параметр Сила увеличен на 2.
Ваш параметр Телосложение увеличен на 2.

Уменьшение параметров
Ваш параметр Ловкость уменьшен на 2.

Возраст. Орки доживают до 80 лет.

Мировоззрение. Орки по натуре нейтральные

Размер. Для Орков характерен рост от 6 до 7 футов, поэтому их размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения 30 футов

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Тамриэльском и на Орсиниуме

Оркская кровь. Даёт сопротивляемость заклинаниям.

Кровь берсерка. Раз в сутки в течение 60 с вы получаете половинный урон, и сами наносите полуторный.

Владение оружием: Вы владеете Топорами и Секирами

Непревзойдённые кузнецы: вы имеете навык Кузнец.

Кодекс Малаката

Когда Тринимак преобразился в Малоха, или Малаката, орки не отвернулись от него, а продолжили почитать. Считается, что Малох оберегает каждого орка и заботится об их успехе. И хотя полного текста «Кодекса» увидеть невозможно, можно судить о некоторых его направлениях. Вероятнее всего, документа «Кодекс Малаката» вовсе не существует, а всё, что известно оркам, передаётся устно, от одной женщины к другой. У орков именно женщины являются носителями и хранителями традиций.

Известно, например, что в случае воровства или причинения физического вреда орки не привлекают к решению спора верховную власть в лице вождя. Виновный должен оплатить ущерб либо золотом, либо своей кровью в том объёме, который удовлетворит потерпевшего. В целом, данная система очень похожа на систему немецкого права, в отличие от судебной системы Тамриэля, напоминающей римское право.

Редгарды

... Чернокожие, густоволосые редгарды могут напугать приезжего одним своим видом: высокие, поджарые, с великолепно развитой мускулатурой; их обычаи и манера одеваться меняются в зависимости от округа. Редгарды Элинхира одеждой и манерами напоминают коловианцев, а в Рихаде некоторые ходят по улицам нагишом. Они заносчивы, вспыльчивы и одержимы чувством собственного достоинства. Общепринято, что Хаммерфелл - родина лучших воинов в Империи, но солдаты из них выходят равнодушные, не признающие ни командиров, ни военной дисциплины, и очень немногие редгарды служат в Рубиновых Рядах. В Хаммерфелле нет постоянной армии, только наёмники для охраны беспокойных границ и береговой линии. Древняя традиция располагает редгардов к образованию рыцарских орденов, главным образом для служения королевским семьям.

— из книги «Гид по Империи (1-я редакция)»

Самые одаренные от природы воины Тамриэля, темнокожие, жестковолосые Редгарды из Хаммерфелла как будто были специально придуманы для боя, но их гордость и независимый дух делают их гораздо более пригодными для разведки и устройства засад, или для свободного поиска приключений и героических деяний, нежели для солдатского бытия, где необходимо соблюдать дисциплину и субординацию. Вдобавок к их природной приспособленности к использованию практически любого типа доспехов и оружия, Редгарды к тому же наделены крепким сложением и умеют быстро передвигаться.

ИСТОРИЯ

Последними прибывшими к берегам Тамриэля были редгарды Хаммерфелла. Они быстро адаптировались к жестким условиям пустынь своей новой родины и сделали былую пустошь силой, с которой нельзя не считаться. Хаммерфелл получил свое название с прибытием Редгардов. До этого он был известен как Хегате среди альтмеров, и как Дэдленды среди недийских народностей. Хегате укрепилось за названием первой столицы редгардов, но в Первой Эре недийской название употребляется всеми до единого, кто говорил о бесплодной земле, находящейся к северу от Коловии и к югу от Залива Иллиак. Нельзя сказать, что на это имеется много исторических источников. Это была пустошь, где горячие ветра обдували раскаленные скалы, а единственные ноги, ходившие по песку, принадлежали монстрам.

Йокуданцы, покинув свой континент после катаклизма, прибыли в Тамриэль во флоте вторжения, называемом Ра Гага. Неорганизованные орки быстро пали перед Вторжением, также, как и все монстры и животные внутри страны. Редгарды, как стали называть приехавших Ра Гага, не предоставляли бретонским колонистам,

перебравшимся через Залив Иллиак, никаких концессий, и в нескольких решающих битвах утвердили свои права на область, ныне называемую Провинцией Хаммерфелл. На-Тотамбу, правительство йокуданцев, было полностью перемещено в Тамриэль, вместе с традиционной системой сельского хозяйства и религией, которые хорошо подходили для неумолимого климата нового дома редгардов.

Резня людей, устроенная редгардами на побережье, еще долгое время не оставалась забытой, и их презрительное отношение к соседям не способствовало улучшению отношений между новоприбывшими и бретонцами. Более чем столетие сильной вражды завершилось лишь с появлением общего врага - оркского королевства Орсиниум. После успешного союза города Хаммерфелла (как был назван Вонденфелл после прибытия) наконец-то начали торговлю с Хай Роком и Коловианским Западом, присоединившись к битвам против новых противников - слоадов из Траса, благодаря союзу с Бенду Оло, королем Анвила.

ОБЩЕСТВО

Общество редгардов чрезвычайно военизированное, и почти каждый житель Хаммерфелла знает основы вооружения и боя, хотя только представители королевской власти обучаются тактике и стратегии. Только самые сильные, быстрые и крепкие редгарды принимаются на службу в армию и они готовы с честью встретить смерть.

Большинство редгардов отлично владеют всеми видами оружия, однако, дисциплина их уступает солдатам Имперского легиона. Подтверждение тому — Великая Война. Именно из-за разрозненности и плохой дисциплины на первом этапе войны альтмеры при вторжении быстро захватили половину Хаммерфелла. Но объединённая армия редгардов практически не имеет себе равных. Веками получая опыт в войнах на родине, редгарды в совершенстве овладели всеми навыками, необходимыми для сражений. Их воины признаны самыми лучшими в смертном мире. Их военно-морское мастерство, тем не менее, значительно превосходит их способности воевать на земле. Армады мощных боевых кораблей редгардов демонстрируют возможность победить врага вне зависимости от его численности. Только боевой флот нордов может сравниться с армадой редгардов в скорости и огневой мощи.

В среднем образованнее нордов, редгарды обычно среднего роста, довольно крепкого телосложения и способны выжить в очень жарком климате. У них тёмная кожа, от светло-коричневой до почти чёрной, иногда со значительным красным оттенком. Этот красный оттенок — примесь недийской (орис. Nedic) крови, так как долгое время Воздержанные жили вместе с поселенцами-недами. У редгардов обычно кудрявые волосы, и изредка мужчины носят усы и небольшую бороду.

Черты Редгардов

Увеличение параметров
Ваш параметр Сила увеличен на 2.

Уменьшение параметров
Ваш параметр Интеллект уменьшен на 1.

Возраст. Редгарды доживают до 80 лет.

Мировоззрение. Редгарды по натуре нейтральные

Размер. Для Редгардов характерен рост от 6 до 7 футов, поэтому их размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения 30 футов

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Тамриэльском и на Хаммерфельском

Ярость боя. Раз в сутки в течение 60 с вы наносите полуторный урон и двигаетесь со скоростью 40 фт.

Разновидности. К настоящему времени общество редгардов делится на два социальных класса, нижний — Предшественники (орис. Forebears) и высший — Венцы (орис. Crowns).

Венцы — это управляющая элита, потомки Высшего Короля На-Тотамбу, который правил Йокудой.

Увеличение параметров. Ваш параметр Харизма увеличен на 1.

Владение оружием: Вы владеете короткими клинками.

Навык: Убеждение или Обман

Предшественники — это обычные люди и гораздо более многочисленные, чем королевская власть. Они происходят от воинов, которые отбили Хаммерфелл от орков.

Увеличение параметров. Ваш параметр Ловкость увеличен на 1.

Владение оружием: Вы владеете длинными клинками.

Навык: Акробатика

ПАНТЕОН БОГОВ

Акатош — Бог-Дракон Времени.
Юлианос — Бог Мудрости и Логики.
Дибелла — Богиня Красоты.
Стендарр — Бог Милосердия.
Сатакал — Кожа Мира.
Рунтга — Высокий Папа.
Ту'вакка — Хитрый Бог.
Зет — Бог Полей.
Морва — Богиня-Мать.
Тава — Богиня-Птица.
Онси — Бог Войны.
Диагна — Орихалковый Бог Обратного Клинка.
Леки — Святая Духа Меча. Отсутствует в основном пантеоне, но имеет в нём определённое значение.
ХунДинг — Бог, Открывающий Пути. Отсутствует в основном пантеоне, но имеет в нём определённое значение.
Малук — Король Орды. Отсутствует в основном пантеоне, но имеет в нём определённое значение.
Сеп — Змей. Отсутствует в основном пантеоне, но имеет в нём определённое значение.

Альтмеры

... Высшие Эльфы считают себя единственной совершенной расой. За сотни поколений они вывели из себя абсолютно чистую расу, и внешне теперь почти неотличимы друг от друга. Теория о том, что Высшие Эльфы размножаются медленнее или реже, чем люди, ошибочна. Скорее всего, к моему ужасу, они убивают девять из десяти новорожденных в своей одержимости чистотой крови. Альтмеры презирают других эльфов, считая их простолюдинами, и едва признают неэльфийские расы вообще ...
... Брак на стороне, вне чистой линии - это ужасное, невообразимое преступление, и оно считается первым доказательством нечистокровности данного индивида: если бы он был чистокровным, он бы никогда не вступил в смешанный брак. Ссылка на материк эквивалентна смертному приговору, т.к. нет никакого смысла в жизни вне их идеального общества ...

— из дневников Эрика Гуисского, шпиона Ремана II, жившего среди альтмеров ок. 1Э 2820.

Альтмеры, салачи (ориг. Salache) или высокие эльфы— уроженцы островов Саммерсет. Высокие эльфы обладают большими способностями к тайным искусствам, чем остальные расы. Однако, считается, что альтмеры уязвимы к огню, холоду и электричеству.

Альтмерам свойственны высокий рост и жёлтая кожа. Черты лиц тонкие и изящные. Высокие эльфы считаются красивой и «избалованной» расой. Культура империи Тамриэль в значительной мере основана на культуре высоких эльфов.

Разговаривают альтмеры вычурно, часто употребляя метафоры и эвфемизмы. Очень горды и надменны, почти ко всем остальным расам относятся с пренебрежением и слегка заметным расизмом (превосходство меров над людьми). На острове Саммерсет, который является обиталищем альтмеров, всегда лето. Они живут там в высоких магических башнях, соединяемых оранжереями. Многие из них увлекаются алхимией.

Высшие Эльфы или Альтмеры относят себя к наиболее высокоразвитой культуре Тамриэля; общий для Империи язык, Тамриэльский, основан на речи и письменности Альтмеров, и большинство искусств, ремесел, наук Империи происходят из культурной традиции Высших Эльфов. Ловкие, интеллигентные и волевые, Высшие Эльфы часто оказываются одарены в тайных искусствах, а также сами Высшие Эльфы утверждают, что их "чистая" физическая природа предохраняет их от болезней лучше, чем прочие "низшие" расы.

ИСТОРИЯ

Альдмеры, раса, ставшая прародителем всех современных эльфов, прибыли в Тамриэль еще в древние времена из своей первоначальной родины Альдмериса или Старого Эльнофея. Мы не знаем того, что послужило причиной столь массовой иммиграции, мы даже не знаем местоположение Альдмериса, если он все еще существует в наши дни. Архипелаг Саммерсет стал одним из самых ранних центров цивилизации альдмеров, которые более чем за тысячу лет стали современными альтмерами. Раннее альдмерское общество было сельскохозяйственным и политически равноправным. Поклонение предкам было перенесено с Альдмериса, и это принесло с собой коллективный дух, который хорошо послужил ранним поселенцам Саммерсета. Когда альдмеры сплотились, чтобы создать Кристальную Башню, это не было памятником какому-нибудь королю или богу, а скорее духу всех эльфов, живых и мертвых.

Постепенно, в связи с развитием общества, увеличилось социальное расслоение. Стала формироваться иерархия классов, которая все еще оказывает значительное влияние на жизнь Саммерсета и по сей день. На самом верху иерархии стоят Мудрецы, учителя и священники, за ними следуют Художники, Принцы, Воины, Землевладельцы, Торговцы и Рабочие. Ниже рабочих находились животные, такие как порабощенные гоблины, которых альдмеры использовали в качестве рабочей силы в той области, где любой альдмер, даже из низшей ступени иерархии, считал трудиться ниже своего достоинства. Вслед за изменениями в обществе, изменилась и религия народа: альдмеры больше не поклонялись своим собственным предкам, а поклонялись "лучшим" из них. Группа старейшин, восставших против этой тенденции, называют Псиджиками, хранителями Старого Пути Альдмериса. С помощью своих мистических сил, они обосновались на Артеуме, далекого от коррупционного, по их мнению, общества. Они продолжали возвращаться на большую землю в качестве советников, но никогда больше они не назовут Саммерсет своим домом.

Согласно Саммерсетским представлениям, альдмеры, что отправились на материк в поисках свободы, стали всеми известными эльфийскими разновидностями: кимерами, босмерами, айлейдами. Те, кто остался на острове, стали альтмерами.

Черты Альтмеров

Увеличение параметров
Ваш параметр Интеллект увеличен на 2.
Ваш параметр Мудрость увеличен на 2.

Уменьшение параметров
Ваш параметр Ловкость уменьшен на 1.
Ваш параметр Телосложение уменьшен на 1.

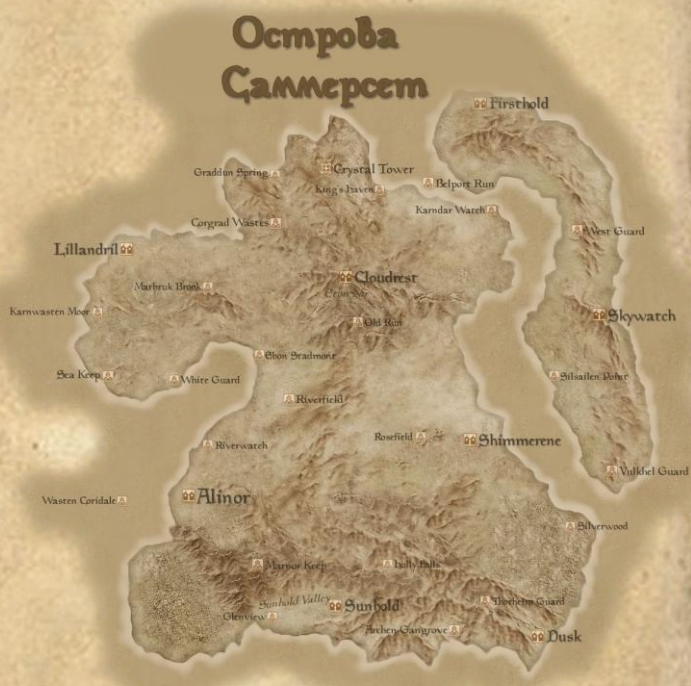
Возраст. Альтмеры живут не меньше 200 лет.

Мировоззрение. Альтмеры по натуре добрые

Размер. Для Альтмеров характерен рост от 7 до 8 футов, поэтому их размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения 30 футов

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Тамриэльском и на Альтмерском



Босмеры

... Посещение Имперских торговых постов делает босмеров донельзя счастливыми. Некоторые плотницкие изделия приводят их в восторг, большинство из них они не могли себе даже вообразить. Они приносят и свои товары: шкуры, речной жемчуг, амулеты из костяшек пальцев умерших волшебников, всё ещё сохраняющие магию их рук. Они часто покупают предметы из дерева, которые им абсолютно не нужны, или изделия, чьё истинное предназначение они никогда не пытаются выяснить. Некоторые храбрейшие лесные воины использовали колёса от телеги в качестве щитов или (как им казалось) оригинального головного убора ...
— из книги «Гид по Империи (1-я редакция)»

Босмеры, бойчи (ориг. Boiche) или лесные эльфы проживают в провинции Валенвуд. Они очень гибки и быстры, что помогает им не только выживать, но и использовать свои навыки в искусстве воровства. Босмеры также являются лучшими лучниками Тамриэля, и они превосходно зарекомендовали себя в качестве разведчиков. Их умение управлять низшими существами хорошо известно в Тамриэле. Босмеры приходятся родней тёмным и высшим эльфам. Лесные эльфы менее знатны, чем альтмеры, но они хорошо вписались в политическое устройство Тамриэля. Существует несколько кланов эльфов в западном Валенвуде. В Империи их обобщают под названием лесные эльфы, однако сами они себя называют босмерами или «древесным соком». Такое название они дали себе в противовес более суровым альтмерам и данмерам, указывая на дикую и молодую энергию леса, текущую в их жилах.

КУЛЬТУРА

Эльфы Валенвуда всегда были готовы защищаться от агрессивно настроенных чужеземцев и завоевателей и отражали множество вражеских атак. К сожалению, лесным эльфам не удавалось найти себе верных и преданных союзников во время многочисленных войн. Тем не менее, босмеры считаются одними из самых миролюбивых жителей Тамриэля, так как за всю свою историю не спровоцировали ни одной войны, за что их часто называют трусами представители более воинственных культур, например норды.

Большинство лесных эльфов говорит на двух языках: тамриэльском (всеобщем) с другими расами и на босмерисе между собой. Сильное влияние на босмерис оказали та'агра (каджитский) и альдмерские языки, в особенности айлейдис. Босмерис похож на другие эльфийские наречия, имеет с ними общие корни, однако на слух он кажется более сбивчивым и резким.

Босмеры недисциплинированны и склонны к дезертирству, что делает невыгодным использование их в качестве наёмников.

Зелёный Пакт

Самая интересная особенность культуры босмеров — Зелёный Пакт, запрещающий им наносить какой-либо вред растениям.

Питаются босмеры исключительно мясом, причём каннибализм среди них не считается зазорным. Напротив, считается, что людям, которых выбрали в качестве главного королевского блюда, была оказана великая честь. Они едят дичь, звероподобных существ, друг друга или мясо, ввозимое из других регионов. Это называется Мясной Мандат, и одним из его правил является то, что убитый враг должен быть съеден в течение трёх дней. Семья воина, убившего врага, может принять участие в этой трапезе. Не стоит и говорить о том, что лесные эльфы не любят принимать участие в больших сражениях, разве что после длительного голодания.

В связи с этим обычаем, а также привычкой жить в лесу и склонностью к воровству, остальные жители империи считают босмеров дикарями.

Босмеры являются превосходными лучниками, но Зелёный Пакт вынуждает их изготавливать луки и стрелы из кости или подобных материалов, или же покупать луки и стрелы у других народов, так как использование готовых деревянных изделий, сделанных другими расами, не запрещается Зелёным Пактом.

Разумеется, лесные эльфы не могут курить ничего растительного, однако у них в ходу костяные трубки, набитые гусеницами или древесными личинками.

ИСТОРИЯ

История Валенвуда уходит в прошлое до самого начала документированных хроник: традиционно датой начала Первой Эры считается основание династии Каморан королем Валенвуда Эплиром. Когда альтмеры начали в новом окружающем мире менять свои способности к выживанию, приспосабливаясь к лесу телом и разумом, они стали известны как босмеры. Чтобы вернуться под покровительство Й'ффра, Лесного бога (который представляет собой то ли одного из древних духов предков, то ли аспект истинного пантеона), они поклялись никогда не убивать, не есть и не вредить ни одному растению их нового дома.

Успех Эплира в объединении диких по своей сути босмеров должен считаться одним из наиболее выдающихся военных достижений за всю Тамриэлю. Династия Каморан была куда более непохожей на людские империи, также возникшие в Первую Эру. Тем не менее, в лесах многообразие было законом, и босмеры радушно принимали сначала рабов, бежавших от айлейдов, потом айлейдов, спасавшихся от восстания Алессии, а под конец приветствовали и саму новую Империю, заключив в 1Э 340 торговый договор с только что сбросившими иго айлейдов людьми.

На протяжении веков босмеры были покорны, если и не лояльны, Империи Сиродиила. После падения Империи в 2Э 430 Камораны попытались восстановить свою власть над другими королевствами, но все они уже слишком разнились друг с другом в культурном плане, чтобы объединиться вновь. При отсутствии центральной силы, способной сдержать их, они начали междоусобные войны, а также войны с каджитами на востоке и коловианцами на западе. Валенвуд пожирал самое себя и не мог противостоять береговым вторжениям маормеров Пандонеи. Страну объединила другая внешняя сила – родина древних босмеров, остров Саммерсет. Объединенное эльфийское королевство, Доминион Альдмери, было самой могучей силой в Тамриэле до прихода Тайбера Септима. Новое правительство Валенвуда стало называться Талмор и представляло собой собрание вождей босмеров и альтмерских дипломатов. Хотя Талмор не был очень популярен, он выглядел привлекательнее хаоса прошлых лет и правил, пока не был свергнут армиями Тайбера Септима.

Черты Босмеров

Увеличение параметров
Ваш параметр Ловкость увеличен на 2.
Ваш параметр Телосложение увеличен на 1.

Уменьшение параметров
Ваш параметр Сила уменьшен на 1.

Возраст. Босмеры живут до 120 лет.

Мировоззрение. Босмеры по натуре нейтральные.

Размер. Для Босмеров характерен рост от 4,5 до 5 футов, они кажутся низкими по сравнению с другими расами, их размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения 30 футов

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Тамриэльском, а еще на Босмерисе

Жизнь в лесу: Сопротивление ядам, Сопротивление болезням

Владение оружием: Вы владеете короткими луками.

Навык: Выживание и обращение с животными

Знаменитые Босмеры

Дервенин — жрец Мании в часовне Арден-Сула в конце Третьей Эры. Повторно появляется в пятой части серии, где со встречи с ним начинается задание Даэдрического Принца Шеогората «Безумный ум».

Эплир Каморан — правитель Валенвуда в начале Первой Эры. Основатель династии Каморан.

Хеймон Каморан — эльф из валенвудского рода Каморанов, занявший трон Валенвуда и начавший военный поход на Тамриэль. Под его натиском пал западный Сиродил и прибрежные города Хаммерфелла. Остановить его смогли лишь в районе залива Иллиак.

Аэрадан Каморан — король Валенвуда в середине Второй Эры. Во время вторжения солдат Кабала в северный Валенвуд обратился за помощью к королеве Эйрени. Таким образом появился Первый Доминион Альдмери.

Орейн Медвежий Коготь — один из легендарных героев Валенвуда. Легенды лесных эльфов рассказывают, как он одной рукой поборол змеиную ведьму Гленфаунве из Эльфийских лесов, принеся мир своему клану. Орейн успел совершить ещё много подвигов, прежде чем погиб от Кнахатенского грипна.

Каджиты

... Каджиты также верят, что их божества регулярно посылают избранным людям благословления в виде лунного сахара - субстанции, происходящей из леса Теммар на юге Эльсвейра. Этот сахар имеет множество применений, он используется как приправа и как магический ингредиент, он - способ общения со священными лунами и опасный наркотик, вызывающий зависимость. Каджиты считают его "кристаллизованным лунным светом", попадающим в воды моря Топал и приносимым в теммарские заросли сахарного тростника двумя реками, и верят, что с сахаром они поглощают маленькие порции бессмертных душ своих богов. Он приводит их в состояние экстаза и развязности, и улицы главных городов Эльсвейра наполняются каджитами, содрогающимися во власти сахарного припадка ...

— из книги «Гид по Империи (1-я редакция)»

На языке этой расы их самоназвание, каджит, означает «житель пустыни». Другой вариант перевода — хаджиты Разумные зверолюди, подобные кошкам, родом из провинции Эльсвейр. Они умны, проворны и ловки. Возможно, каджиты являются потомками больших пустынных кошек. Благодаря природной ловкости и акробатическим способностям из них получаются превосходные воры. Все каджиты умеют видеть в темноте.

Каджиты считают, что они были созданы Даэдрической Принцессой Азурой. Также указывается некая их связь с босмерами, которая может означать просто географическое соседство.

В Морровинде большинство каджитов (как и аргониан) содержалось в рабстве. Традиция содержать рабов порицалась Империей, но долгое время оставалась законной (рабство было отменено после 3Э 427 указом короля Морровинда Хелсета). До указа в Морровинде действовала тайная организация аболиционистов Две Лампы, которая занималась освобождением рабов.

Обычаи и культура

Изредка каджиты раскрашивают лица красками, чтобы показать, что относятся к тому или иному клану, либо же просто ради красоты. Говорят каджиты на языке Та'агра, который используется в основном только каджитами. При разговоре каджиты часто говорят о себе и о собеседнике в третьем лице.

Каджиты известны своей легкомысленностью и безответственностью, а также несоблюдением многих норм, установленных обществом и другими расами, например, отрицание важности и ценности золота и денег в принципе. Склонны к употреблению наркотического вещества под названием лунный сахар. Также многие употребляют скуму — напиток, изготавливаемый из лунного сахара.

Превратное представление обо всех каджитах может возникнуть при чтении книги «Азирр Траджиджазери», в которой бандитская организация Ренриджра Крин письменно устанавливает свои догмы, очень противоречивые и маргинальные.
В Тамриэле известен один из стилей рукопашного боя каджитов — «Дождь из песка» (другой вариант перевода — «Дождь-на-песке»).

Эльсвейрские Каджиты могут быть разнолики, от существ с почти эльфийскими чертами до катхай-рахтов, и от "людей-ягуаров" до Сенч-Тигров. Самая распространеннная их разновидность, обитающая в Морроувинде, сутай-рахты, умны, быстры, и подвижны. Каджиты всех разновидностей испытывают слабость к сладкому, особенно к наркотику, который называют скуума. Многие Каджиты презирают оружие, в бою полагаясь на свои когти. Из них выходят отличные воры, благодаря их врожденной подвижности и склонности к акробатике.

ИСТОРИЯ
Каджитов обычно считают одним из немногочисленных звериных народов, которые являются потомками коренных обитателей Тамриэля, населявших его до прихода людей и меров. Эльсвейр - их родина. Впрочем, существует множество альтернативных теорий о прародине каджитов, основанных главным образом на том факте, что один из видов каджитов, ом-рахт, настолько похож внешне на представителей эльфийских народов, что они могут быть родственниками. Некоторые верят, что каджиты - просто-напросто потомки первых альдмерийских поселенцев в Тамриэле, которые, подобно альтмерам, босмерам, данмерам и орсимерам, переродились под влиянием обстоятельств и стали кошкообразной расой, населяющей дюны Эльсвейра.
В ранний период Первой Эры в Эльсвейре существовало шестнадцать независимых государств. В отличие от обычной для королевств людей и эльфов практики, они не сражались друг с другом за землю и власть. Осознав свои сильные стороны и особенности, каждый регион стал специализироваться в чем-то конкретном, щедро обмениваясь товарами со своими соседями. Не Квин-ал, где рождались и учились великие воины, и где находился Храм Танца Двух Лун, известный и по сей день, отправлял своих воинов в Торвал в обмен на рыбу и другие дары моря. Какой регион доминирует в то или иное время, определялось по лунам. Считалось, что, когда обе луны полные, среди прочих господствует Не Квин-ал, когда полные наполовину - Торвал, а когда они обе в новолунии - Сенчал. Свои дни влияния и силы были и у других регионов.

На протяжении тысячи лет этот искусный астрономический и политический танец позволял каджитам смело встречать любую опасность. Алессианская Империя предпочла не продвигать свои границы слишком далеко к югу, босмеры Валенвуда также знали, насколько они могут рисковать, расширяя в восточном направлении свое королевство. Но в конце концов этот баланс был окончательно разрушен ужасной Трасианской чумой 1Э 2260 года. Распространившись на юг от торговых маршрутов, в самое сердце Эльсвейра, чума опустошила страну, а выжившие были вынуждены играть по ролям, которые они не выбирали. Так эта провинция перешла от шестнадцати государств лишь к двум, Па'алатиин и Не Квин-ал, более известным по их сиродиильским названиям - Пеллитине и Анеквине.

Черты Каджитов

Увеличение параметров
Ваш параметр Ловкость увеличен на 2.
Уменьшение параметров
Ваш параметр Мудрость уменьшен на 1.

Возраст. Каджиты живут до 80-90 лет.

Мировоззрение. Каджиты по натуре нейтральные
Размер. Для Каджитов характерен рост от 5 до 12 футов, их размер от Среднего до Большого

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения 30 футов

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Тамриэльском и Та'агра

Ночная жизнь: Ночное зрение(темнозрение)

Владение оружием: Вы владеете короткими клинками.

Грация кошки: навык Акробатика

Джа-Ха'джай каджитов

Джа-Ха'джай (Лунная Сетка, Лунная Решётка, Лунная Плетёнка) — это соотношение фаз двух лун Нирна — Массера и Секунды, в зависимости от которых родившийся в определённый день каджит будет того или иного внешнего вида (породы). По имеющимся данным, число этих разновидностей составляет минимум двадцать или двадцать четыре.

Грива (по легендам, рождающийся при затмении лун)		Массер			
		новый	нарастающий	полный	убывающий
Секунда	новая	Сутай	Тоджай	Пахмар	Даги
	нарастающая	Ом-рат	Катай-рат	Сенч-рат	Альфик-рат
	полная	Ом	Катай	Сенч	Альфик
	убывающая	Сутай-рат	Тоджай-рат	Пахмар-рат	Даги-рат

Известные формы каджитов

Альфик и Альфик-рат (ориг. Alfiq & Alfiq-raht) — эта разновидность каджитов выглядит как обычная домашняя кошка. Несмотря на то, что Альфики не умеют говорить, они понимают разумную речь и очень обижаются, когда их называют «домашними кошками». Умеют колдовать. Альфик рождается при убывающем Массере и полной Секунде, а Альфик-рат — при убывающем Массере и нарастающей Секунде.

Грива (ориг. Mane) — это уникальная форма каджитов. Согласно традиции каджитов одновременно может жить только один Грива, и есть мнение, что Грива многократно возрождается в разных телах. Пока не было зарегистрировано ни одного случая борьбы одного из Грив с другим за власть. Также неизвестно, верны ли слухи о том, что правящий Грива имеет обыкновение заранее убирать всех своих возможных конкурентов. Грива может родиться только во время редкого выравнивания Массера и Секунды, когда, согласно легенде, на небосклоне появляется третья луна. В древности каджиты сбривали свои причёски в знак уважения к Гриве и сплетали их в локоны, которые Грива добавлял в собственную причёску. Однако население провинции быстро росло, и этот обычай стал непрактичным.

Даги (справа) и Даги-рам

Даги и Даги-рам (ориг. Dagi & Dagi-raht) — единственное, что известно об этих каджитах, это то, что они живут на юге, в Тенмарском лесу, южных джунглях и болотах. Однако, учитывая то, что эти каджиты рождаются при убывающем Массере, есть мнение, что они не выделяются особо крупными размерами. Есть сведения, что Даги и Даги-рам обладают неплохим магическим потенциалом. Даги рождается при убывающем Массере и новой Секунде, Даги-рам — при убывающем Массере и убывающей Секунде.

Катай и Катай-рам (ориг. Cathay & Cathay-raht) — эти зверолюди являются одним из видов каджитов Эльсвейра и похожи на больших прямоходящих ягуаров. Они прирождённые воины. Это одна из самых распространённых форм. Согласно родовой традиции...

...Катай рождается при нарастающем Массере и полной Секунде, а Катай-рам — при нарастающем Массере и нарастающей Секунде. Катай-рам шустры и грациозны. Они небольшого роста, с остроконечными ушами, огромными жёлтыми глазами, пёстрым мехом и хвостом, похожим на кнут

.

Ом-рат (слева, с хвостом) и Ом

Ом и Ом-рат (ориг. Ohmes & Ohmes-raht) — эльфоподобная форма каджитов, похожи на босмеров, но иногда меньше ростом. При этом Ом-рат можно отличить от эльфов благодаря хвосту и гладкому светлому «меху», покрывающему тело. Это самая распространённая форма каджита, представителей которой можно встретить и за пределами провинции Эльсвейр. В The Elder Scrolls: Arena и The Elder Scrolls II: Daggerfall при выборе расы доступны именно эти формы каджитов. Ом рождается при новом Массере и полной Секунде, Ом-рат — при новом Массере и нарастающей Секунде.

Пахмар и Пахмар-рат (ориг. Pahmar & Pahmar-raht) — ещё один большой «кот» Тамриэля. Пахмар похож на тигра и так же, как и Сенч, здоров и силён. Пахмар-рат больше и сильнее обычного Пахмар. Пахмар рождается при полном Массере и новой Секунде, Пахмар-рат — при полном Массере и убывающей Секунде.

Сутай и Сутай-рат (ориг. Suthay & Suthay-raht) — одна из самых распространённых разновидностей каджитов. Типичные зверолюди, прирождённые бегуны и воры.

В Морровинде в качестве рабов данмеры используют каджитов Сутай-рат, так как это наиболее распространённая разновидность в этой провинции. Сутай рождается при новом Массере и новой Секунде, а Сутай-рат — при новом Массере и убывающей Секунде.

Сенч и Сенч-рат (ориг. Senche & Senche-raht) — самый большой кот в Тамриэле, одна из форм каджитов. Они выше альтмеров и очень сильны, у них «тяжёлые меховые шкуры». Сенч-рат — более сильная и тяжёлая разновидность, чем Сенч. Их используют как ездовых животных более мелкие разновидности каджитов, но вряд ли Сенч позволит оседлать себя представителям другой расы. Сенч рождается при полном Массере и полной Секунде, а Сенч-рат — при полном Массере и нарастающей Секунде.

Тоджай и Тоджай-рат (ориг. Tojay & Tojay-raht) — единственное, что известно об этих каджитах, это то, что они живут там же, где Даги и Даги-рат. Однако они рождаются при цикле нарастающего Массера и скорее похожи на Катай и Катай-рат. Тоджай рождается при нарастающем Массере и новой Секунде, а Тоджай-рат — при нарастающем Массере и убывающей Секунде.

ИМЕНА

Иногда имена каджитов содержат префикс (изначально — суффикс; замена произошла приблизительно в конце Второй Эры), но не всегда (например, Ваша), а у женщин он встречается ещё реже.

Значение некоторых наиболее встречающихся префиксов	
Префикс	Значение
Дар	Вор, умный
До	Воин
Джо	Маг, учёный
М | Ма	Ребёнок, ученик
Ри	Статус, часто — вождь племени
Префикс	Значение
Дж | Джа | Джи	Бакалавр, подросток
Дро	Дедушка | бабушка
К	Убийца
Ра	Показывает статус
С	Взрослый